



SAFARI SABANA

Juego de cartas

PaulEstudios

V2



Creado por Paúl Sánchez
Tarragona, 9-Marzo-2015

SAFARI SABANA Juego de cartas

1. **CONTENIDO DEL JUEGO:**

1.1 96 cartas distribuidas de la siguiente manera:

1.1.1 **Cartas de animal o humano (marco de hojas verdes):**

- 5 cartas de “5 LEON”
- 5 cartas de “5 RINOCERONTE”
- 5 cartas de “4 ELEFANTE”
- 5 cartas de “4 LEOPARDO”
- 5 cartas de “4 TRIBUS”
- 5 cartas de “3 COCODRILO”
- 5 cartas de “3 BABUINO”
- 5 cartas de “3 HIENA”
- 5 cartas de “2 ÑU”
- 5 cartas de “2 HIPOPOTAMO”
- 5 cartas de “2 FACOQUERO”
- 5 cartas de “2 JIRAFAS”
- 5 cartas de “1 SURICATO”
- 5 cartas de “1 IMPALA”
- 5 cartas de “1 GACELA”
- 5 cartas de “1 CEBRA”

1.1.2 **Cartas espaciales (marco de piedra gris):**

- 2 cartas de “BUITRES CARROÑEROS”
- 2 cartas de “CAZADOR FURTIVO”
- 2 cartas de “PICADURA DE COBRA”
- 3 cartas de “LEONES HAMBRIENTOS”
- 3 cartas de “TRIBUS HAMBRIENTAS”
- 4 cartas de “TRAMPA”

2. **OBJETIVO DEL JUEGO:**

2.1 Ser el primer jugador que complete una manada (las 5 cartas de una misma especie) estando estos “vivos” en la sabana.

3. **MECÁNICA DEL JUEGO:**

3.1 Tras mezclar la baraja se coloca esta en el centro de la mesa cartas boca abajo.

3.2 Cada jugador deberá tomar de la parte superior de la pila 3 cartas en su mano el cual si podrá ver, sea la acción que sea, el jugador deberá mantener siempre este número de cartas en su mano robando de la pila central.

3.3 En la primera ronda puede comenzar cualquier jugador, en las siguientes sera quien haya ganado la partida anterior.

3.4 Es una partida por turnos en el sentido de las agujas del reloj es decir el siguiente jugador sera el que tienes a tu izquierda.

3.5 En el turno de un jugador este podrá decidir entre darle vida a una especie o atacar a otro, entendiendo que el primer jugador de la primera ronda solo podrá dar vida a sus cartas.

3.6 No es posible pasar de turno, el jugador deberá atacar o vivir. Solo en el caso en que no tenga cartas vivas y tres cartas de defensa en la mano.

3.7.1 Vivir una carta.

3.7.1.1 Se dice “vivir una carta en la sabana” a la acción de colocar en la mesa boca arriba el o los animales o humanos iguales de la misma especie que tengas en tu mano, acabando así su turno, p.e. 3 cartas de Suricatos.

3.7.1.2 Si son iguales se colocan uno encima del otro dejando ver sus nombres de tal forma que los otros jugadores puedan ver que cantidad de especies o manadas tienes en tu sabana.

3.7.1.3 Si en tu sabana controlas una especie en solitario este solo tendrá la puntuación que indica en la carta, si controlas una manada esta se comporta como un grupo donde su puntuación sera la suma de cada uno de los integrantes de la manada.

3.7.2 Atacar una carta.

3.7.2.1 Si lo prefiere, el jugador puede atacar a otro o la manada de cualquier oponente solo si su puntuación es superior, por ejemplo: el LEON de puntuación 5 ataca a una manada que se compone de 2 JIRAFAS sumando una puntuación de 4, como 5 es mayor que 4 el jugador puede atacar.

3.7.2.2 Para atacar a tu oponente mueve tu carta hasta la carta objetivo y así iniciar la batalla, recuerda que la manada juega como un grupo entero, pero ¡cuidado!, La sabana es muy salvaje y nunca se sabe que peligros ocultos asechan.

3.7.2.3 Como en el caso anterior el jugador puede atacar con las cartas de su sabana o con los que tiene en su mano. (ver sección de “LA BATALLA” para mas información).

3.7.2.4 Las cartas ganadas en ataques o emboscadas se colocan boca abajo en tu área de sabana, esta sera tu pila o cementerio. Cada nueva carta ganada por ataque o emboscada ira debajo de tu pila o cementerio.

3.8 Vivir o atacar un animal / humano se considera como una acción diferente, si el jugador decide dar vida a una carta no puede atacar en ese mismo turno, por el contrario si atacas con las cartas de tu mano, los que queden vivos de la batalla podrán vivir en la sabana del jugador atacante.

4. CARTAS ESPECIALES:

4.1 Las cartas especiales no son especies, por lo que no pueden vivir o atacar en tu turno, solo pueden ser usadas para la defensa o emboscadas, pueden ser usadas por cualquier jugador en cualquier batalla del juego para llevarse a su presa como recompensa.

4.2 Una emboscada es cuando un jugador usa una carta especial para defender el atacante de una batalla entre otros jugadores, la regla de puntuación es la misma.

4.3 A continuación detallamos los efectos de cada una:



4.3.1 **Buitres carroñeros:** Siempre al asecho e inesperados, los buitres se roban a todos los muertos de una batalla, sin importar la puntuación, todo aquel ser vivo que haya muerto por el ataque de otro o por otra carta especial. Un jugador puede usar esta carta para llevarse a todos los muertos debajo de su cementerio.



4.3.2 **Cazador furtivo:** Despiadado y sigiloso, el cazador sale de entre las sombras y de un disparo certero se lleva a su presa como recompensa.

El jugador puede usar esta carta para atacar a una especie o manada de igual o menor puntuación.



4.3.3 **Mordedura de cobra:** ¡Cuidado por donde pisas, nunca se sabe que se esconde en los arbustos, cuando escuches su cascabel sera demasiado tarde!. El jugador puede usar esta carta para atacar a una especie o manada de igual o menor puntuación.



4.3.4 **Leones hambrientos:** Rápidos y feroces, nunca sabes por donde van a atacar, una cosa es segura, ¡tienen hambre!. El jugador puede usar esta carta para atacar a una especie o manada de igual o menor puntuación.



4.3.5 **Tribus Hambrientas:** Silenciosos, estrategas, los cazadores de las tribus escogen a las presas menores por lo que hay que tener mucho cuidado. El jugador puede usar esta carta para atacar a una especie o manada de igual o menor puntuación.



4.3.6 **Trampa:** Como una piedra en un zapato, son pequeñas y molestas, una no hace daño pero muchas si. El jugador puede usar esta carta para atacar a una especie o manada de igual o menor puntuación.

4.4 El jugador que defiende o hace la emboscada puede sumar los puntos de sus cartas especiales que posea para llevarse a la presa que quiera.

4.5 Aquel jugador que haya utilizado estas cartas tendrá que tomar de la pila central tantas cartas nuevas como haya usado para mantener 3 cartas en su mano. Y cuando se acabe la pila central, el jugador robará de su cementerio.

5. LA BATALLA:

5.1 En su turno, el jugador decide si atacar con las cartas de su sabana o con las que tiene en su mano.

5.2 Solo se puede atacar a una especie en solitario (sin manada) o a la manada a la vez y solo un ataque por turno, el jugador deberá atacar al oponente que le convenga por estrategia y desplazando la o las cartas hasta el objetivo, siempre y cuando la puntuación del atacante sea superior del objetivo.

5.3 Si no hay defensa o emboscadas el atacante se lleva los animales objetivos debajo de su cementerio y los atacantes vuelven a la sabana del jugador.

5.4 En una batalla el atacante no puede defenderse de los ataques de otros jugadores, por lo que se debe ser cauteloso al iniciar una batalla.

5.5 El jugador objetivo puede defenderse solo con las cartas especiales pudiendo sumar la puntuación de estas, si la suma de la defensa es igual o superior a la del ataque, el jugador objetivo se queda con las especies atacantes y junto a las cartas especiales los coloca debajo de su pila, colocando siempre las espaciales mas abajo.

5.6 Si el jugador objetivo no tiene suficiente defensa (cartas especiales) como para sumar la misma puntuación del ataque, solo podrá matar a una carta de dicha manada donde su puntuación sea igual o superior llegando así a disolver la manada y quedándose con la presa para su cementerio.

5.7 El resto de las cartas vivas de la manada atacante puede seguir con la batalla inicial siempre y cuando la suma de sus puntos sea superior a la del animal / humano o manada objetivo.

5.8 Así mismo, cualquier jugador puede usar una o varias cartas especiales para matar al atacante de esa batalla.

5.9 Los jugadores implicados en la batalla deberán tomar de la pila central la cantidad de cartas usadas en la batalla de tal modo que siempre tengan 3 en la mano, y cuando esta se acabe, robarán cartas desde su cementerio.

6. **GANADOR Y PERDEDOR:**

6.1 El ganador, como en el objetivo del juego se indica, es el primero que logra tener una manada con las 5 cartas de la misma especie, quedando el resto como perdedores.

6.2 En ocasiones puede darse el caso de quedarse sin cartas en su cementerio por lo que ese jugador deberá de usar sus cartas vivas de su sabana con cautela.

RECUERDA:

- Solo 3 cartas en la mano.
- Haz lo que hagas toma cartas de la pila para mantener las 3 cartas en tu mano.
- Si se acaba la pila central, roba de tu cementerio.
- Partida por turnos y el siguiente jugador es el de tu izquierda.
- En tu turno decide entre vivir o atacar.
- Solo un movimiento por turno.
- No puedes pasar de turno, solo en condición especial (regla 3.6)
- Las cartas iguales en tu mano pueden jugar juntas.
- Las cartas de animales o humanos son de marco de hojas verdes.
- Las cartas especiales son de marco de piedra gris.
- Las cartas especiales no atacan, solo defienden o hacen emboscadas.
- Si tienes mas de una carta de la misma especie, estos ya son una manada.
- La manada juega como grupo.
- En tu turno, puedes jugar las cartas de tu mano o las de tu sabana.
- El jugador atacante no puede defender o emboscar.
- Puedes atacar si tus cartas tienen una puntuación superior a la del objetivo.
- Puedes defender si la puntuación es igual o superior a la del objetivo.
- Si solo tienes cartas de defensa en tu mano, juega con las cartas de tu sabana.
- Todo ser muerto que hayas conseguido de una batalla, van debajo de tu cementerio.
- Las cartas especiales también van debajo de tu cementerio y siempre mas abajo.
- La especie que resulta viva de una batalla sigue en la sabana de su dueño.
- Gana el primero que tenga las 5 cartas de una misma especie vivas en su sabana.